A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from w

Distributed by
Mindscape GmbH
Daimler Str 10A
4044 Kaarst 2
Deutschland

PRINTED IN JAPAN

NES-7R-NOE

ROBIN HOOD

PRINCE OF THIEVES™

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System*

Licensed by Nintendo
for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.
This game is licensed by Nintendo® for play on the Nintendo Entertainment System*

Robin Hood: Prince of Thieves™, characters and all related indicia are trademarks of Morgan Creek Productions, Inc. ©1991 Morgan Creek Productions, Inc.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.
©1991 Virgin Games, Inc. All rights reserved.
Developed by Sculptured Software.
Licensed to Mindscape Int.

Warnung

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!
Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System ® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Inhalt

Einführung 3
Steuerung 4
Reisen 5
Das Optionsmenü 6
Der Spieler-Bildschirm 7
Der Kampf 12
Waffen und Schutz 14
Nützliche Hinweise 16
Die Spielfiguren 17

Einführung

ROBIN HOOD: PRINCE OF THIEVES™

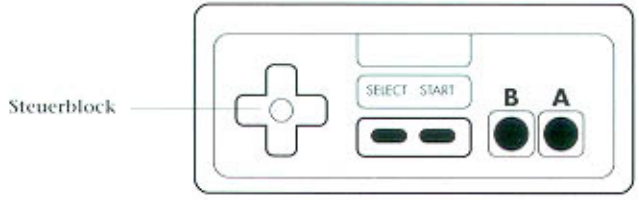
In England herrscht Chaos! Richard Löwenherz, König von England, befindet sich auf Kreuzzug und Robin Hood im Gefängnis. Die Herrschaft über das Land fällt zunehmend dem Sheriff zu, hinter dem die Hexe Mortianna mit ihrer schwarzen Magie steht. Wenn in England wieder Ruhe und Frieden eintreten soll, muß dem Sheriff Einhalt geboten werden.

Sie sind Robin Hood von Locksley. Sie kämpften mit den Kreuzrittern, als Ihr Freund Peter Dubois wegen Diebstahls von Brot gefangen genommen und ins Gefängnis gesteckt wurde. Da Sie bei dem brutalen Verhör von Peter nicht stumm zusehen konnten, traten Sie vor und versuchten die Schuld an dem Verbrechen auf sich zu nehmen. Jetzt befinden Sie sich mit Peter im Gefängnis und warten auf Ihr eigenes Verhör.

Sie müssen Ihren Freund retten und dem schrecklichen Schicksal, das Sie beide erwartet, entfliehen. Und Sie müssen England retten!!!

Spielübersicht

Im Verlauf des Spiels stellen Ihnen Ihre Mitreisenden verschiedene Aufgaben, die Sie erfüllen müssen. Nehmen Sie die freundlichen Ratschläge an, die Ihnen u.a. dabei helfen sollen, Lady Marian zu finden, den Tod Ihres Vaters zu rächen und die üblen Mächte zu bekämpfen, die das einst blühende England in den Ruin treiben.



Steuerung

Steuerblock	Steuert die Bewegung.
Auswahl knopf	Unterbricht das Spiel.
Start knopf	Startet das Spiel und bringt Sie in das Optionsmenü.
Taste A	Ausführung von Handlungen mit der rechten Hand; Springen im Duell; Aufnehmen von Gegenständen.

Taste B	Ausführung von Handlungen mit der linken Hand; Entfernung des Optionsmenüs vom Bildschirm; Angriff bei Kämpfen oder Duellen; Aufnehmen von Gegenständen.

Duelle
Mit A springen und mit B angreifen. Durch gleichzeitige Betätigung von oben auf dem Steuerblock und der Taste B dreht sich die Figur in der Luft. Durch gleichzeitige Betätigung von unten und rechts oder links rollt die Figur in die entsprechende Richtung.

Reisen
Sind Sie zu Fuß unterwegs, können Sie sich nach oben, unten, rechts oder links bewegen, entsprechend der gedrückten Richtung auf dem Steuerblock.

Befinden Sie sich auf dem Rücken eines Pferdes, können Sie sich hin- und herbewegen und mit der A und Taste B über Hindernisse springen.

Weiterspielen
Ist Ihre Figur geschlagen, haben Sie zweimal die Gelegenheit, mit dem Spiel fortzufahren. Sie werden gefragt, ob Sie weiterspielen möchten.

Das Optionsmenü

Durch Betätigung des Startknopfes erscheint das Optionsmenü. Mit Hilfe des Steuerblocks gelangen Sie zu der gewünschten Option. Durch Betätigung der Taste A wird die hervorgehobene Option gewählt.

Talk (Sprechen) - Robin Hood spricht mit der Person in seiner Nähe. Er muß sich direkt bei der Person befinden. Wenn Sie auf andere Figuren treffen, beginnen diese auch zu reden.

Look (Schauen) - Bei Aufrufen dieses Befehls erscheint eine Beschreibung von Robins momentaner Umgebung.

Take (Aufnehmen) - Hiermit nimmt Robin sichtbare Gegenstände auf. Er muß sich in der Nähe eines Gegenstandes befinden, um diesen aufzunehmen.

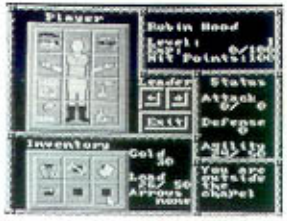
Search (Durchsuchen) - Robin durchsucht die Umgebung nach unsichtbaren Gegenständen. Andere Figuren geben oft Hinweise auf die Verstecke von Gegenständen.

Player (Spieler) - Es erscheint der Spieler-Bildschirm.

Exit (Verlassen) - Sie gelangen zurück ins Spiel. Durch Betätigung der Taste B verschwindet das Menü ebenfalls, und Sie gelangen zurück ins Spiel.

Der Spieler-Bildschirm

Zur Benutzung des Spieler-Bildschirms mit Hilfe des Steuerblocks den Pfeil bewegen.



Sie betrachten immer die Figur, deren Name in der rechten oberen Ecke des Bildschirms erscheint. Um zwischen den Mitgliedern Ihrer Gruppe hin- und herzuschalten, den Pfeil auf einen der zwei Pfeile (← →) in der Mitte des Bildschirms bewegen und die Taste A betätigen. Wenn Sie auf die Pfeile klicken, ändert sich jeweils der Name.

Auge
Um einen Gegenstand aus dem Inventar zu betrachten, bewegen Sie den Pfeil auf den Gegenstand und drücken Sie Taste A. Bewegen Sie dann den Pfeil mit dem Gegenstand zu dem Auge in der linken oberen Ecke des Spielerbildschirms und betätigen Sie erneut die Taste A, um eine Beschreibung des Gegenstands zu erhalten.

Mund
Um etwas aus dem Inventar zu essen oder zu trinken, bewegen Sie den Pfeil auf das gewünschte Nahrungsmittel und drücken Sie Taste A. Dann bewegen Sie den Pfeil zu dem Mund in der rechten oberen Ecke des Spielerbildschirms und drücken nochmal auf Taste A.

Karte
Bewegen Sie den Pfeil auf die Karte und drücken Sie Taste A, um eine Karte Ihrer Umgebung anzuzeigen.

Nehmen
Um einen sichtbaren Gegenstand zu nehmen, bewegen Sie den Pfeil auf das Nehmen-Symbol und drücken dann Taste A. Robin wird dann den Gegenstand aufnehmen, der am nächsten ist,

Ablegen
Um einen Gegenstand aus dem Inventar abzulegen, bewegen Sie den Pfeil auf den gewünschten Gegenstand und drücken Taste A. Danach bewegen Sie den Pfeil auf das Ablegen-Symbol und drücken erneut Taste A.

Benutzen
Um einen Gegenstand aus dem Inventar zu benutzen, bewegen Sie den Pfeil auf den entsprechenden Gegenstand, drücken die Taste A, bewegen den Pfeil zu dem Wort USE in der rechten unteren Ecke des Spielerbildschirms.

Um einen Gegenstand einem Mitglied Ihrer Gruppe zu geben, den Pfeil auf den Gegenstand bewegen und die Taste A betätigen. Den Pfeil zu den zwei Pfeilen (← →) in der Mitte des Bildschirms bewegen und die Figur wählen, der der Gegenstand gegeben werden soll. Wenn der Name der Figur erscheint, den Pfeil entweder zu deren Inventar oder zu einem ihrer Spielerfenster bewegen und die Taste A betätigen.

Um einen Gegenstand zu tragen, den Pfeil auf den gewünschten Gegenstand in Ihrem Inventar bewegen. Mit der Taste A den Gegenstand aufnehmen und zu dem Körperteil bewegen, auf dem er getragen werden soll. Taste A erneut betätigen. Beispiel: Eine Rüstung wird auf der Brust getragen.

Inventory

Ihr Inventar befindet sich unten links auf dem Spieler-Bildschirm. Sie können höchstens sechs Gegenstände gleichzeitig tragen. Wie Sie sehen können, gibt es sechs Kästchen, in denen Sie Ihr Hab und Gut verstauen können.

GOLD steht für die Anzahl der Goldstücke, die Sie besitzen.

LOAD (Ladung) steht für die Belastung aufgrund des Gewichts Ihres Inventars.

ARROW (Pfeil) zeigt Ihnen an, wieviele Pfeile Ihnen noch verbleiben.

Die statistischen Daten Ihrer Figur befinden sich in der rechten oberen Ecke des Spieler-Bildschirms, unterhalb ihres Namens.

LEVEL (Ebene) gibt an, welche Ebene Ihre Figur erreicht hat. Mit jeder höheren Ebene wird die Figur mächtiger und gewinnt fünfundzwanzig Abwehrpunkte. Ihre Figur beginnt bei Ebene 1. Durch mehr Erfahrung steigt man in höhere Ebenen auf.

EXP (Erfahrung) steht für die Anzahl Ihrer Erfahrungspunkte. Die Zahl rechts von den Erfahrungspunkten gibt die Gesamtpunktzahl an, die man für den Aufstieg in eine höhere Ebene benötigt.

HIT POINTS (Abwehrpunkte) stehen für Ihre "Gesundheit". Sind Sie verwundet, nimmt Ihre Abwehrpunktzahl ab. Wenn Ihnen keine Abwehrpunkte verbleiben, ist Ihre Figur geschlagen.

ATTACK (Angriff) steht für Ihre Angriffsfähigkeiten. Die linke Zahl bezieht sich auf den Gegenstand in Ihrer linken Hand; die rechte Zahl auf den Gegenstand in der rechten Hand. Sind Ihre Hände leer, ist die Zahl gleich Null. Halten Sie eine Waffe in Ihrer Hand, steht die Zahl für das Maß an Schaden, das einem Gegner damit zugefügt werden kann.

DEFENCE (Verteidigung) betrifft die Rüstung, die Sie tragen. Die Zahl entspricht dem Maß an Schaden, vor dem Sie das Tragen der Rüstung schützt. Verwenden Sie ein Schild, so schützt dieses, sofern schnell genug eingesetzt, vor einem vollen Schlag.

AGILITY (Gewandtheit) gibt an, wie schnell und präzise sich Ihre Figur bewegen kann. Die rechte Zahl betrifft das Maximum an Gewandtheit Ihrer Figur, abhängig von deren Hunger und Müdigkeit. Die linke Zahl gibt die aktuelle Gewandtheit an, nachdem das Gewicht der getragenen Gegenstände mit berechnet wurde.

LOCALE (Position) zeigt an, wo sich Ihre Figur im Spiel befindet.

EXIT (Verlassen) zum Verlassen des Spieler-Bildschirms entweder den Pfeil auf das Wort Exit in der Mitte des Bildschirms bewegen und die Taste A betätigen, oder einfach jederzeit die Taste B betätigen.

HINWEIS: Der Spieler-Bildschirm kann nur verlassen werden, wenn das Pfeil-Icon leer ist.

Der Kampf

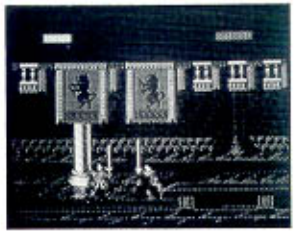
Normaler Kampf

Diese Art des Kampfes tritt im Verlauf des Spiels am häufigsten auf. Wenn Sie sich auf der normalen Spielebene befinden, treffen Sie auf Ritter und andere Gegner und Wesen des Bösen. Welche Taste Ihre Angriffstaste ist, hängt von der Hand ab, in der Sie die Waffe halten. Befindet sich die Waffe in der rechten Hand, ist die Taste A die Angriffstaste; ist sie in der linken Hand, greifen Sie mit der Taste B an.

Im Kampf erscheinen Ihre Abwehrpunkte in der linken unteren Ecke des Bildschirms. Nähert sich die Zahl der Null, blinkt Sie zur Warnung auf. Wenn Sie kämpfen, erscheint ein + mit einer Zahl dahinter. Diese Zahl gibt an, wieviele Erfahrungspunkte Sie im Kampf mit Ihren Gegner gewinnen.

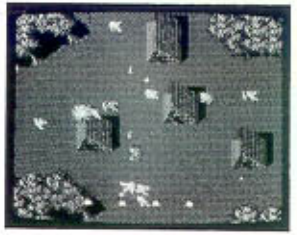
Duelle

Die zweite Art von Kampf ist das Duell. Es handelt sich hierbei um einen mit Schwertern ausgetragenen Zweikampf. Mit der Taste B auf den Gegner einschlagen und mit A springen. Durch gleichzeitige Betätigung von oben auf dem Steuerblock und der Taste A, machen Sie beim Springen in der Luft eine Drehung.



Bei einem Duell erscheinen am oberen Ende des Bildschirms zwei Lebensmesser. Ihrer ist der linke; der Ihres Gegners steht rechts. Wird eine Figur verwundet, fällt die Anzeige. Die Figur, deren Lebensmesser als erstes auf Null absinkt, ist geschlagen und das Duell somit beendet.

Handgemenge



Eine weitere Kampfvariante ist das Handgemenge. Zu einem Handgemenge kommt es, wenn Robins Mannen gegen eine große Anzahl der Männer des Sheriffs kämpfen. Die von Ihnen gesteuerte Figur wird durch einen Pfeil gekennzeichnet. Um auf eine andere Figur zu wechseln, den Startknopf betätigen. Zum Angriff mit den Schwert, Taste A betätigen. Um mit Pfeilen auf den Feind zu schießen, die Figur in die Richtung drehen, in die sie angreifen soll, und die Taste B betätigen. Beachten Sie, daß Robin nur über eine begrenzte Anzahl an Pfeilen verfügt. Durch Aufnehmen von Köchern kann die Anzahl der Pfeile erhöht werden.

Am unteren Ende des Handgemenge-Bildschirms erscheint für jede Ihrer Spielfiguren ein Lebensmesser. Der durch den Pfeil gekennzeichnete Lebensmesser gehört der Figur, die Sie gegenwärtig steuern. Fällt die Anzeige auf dem Lebensmesser einer Figur auf Null, ist die Figur geschlagen.

Waffen und Schutz

Waffen und Schutz

Im folgenden erscheint eine Liste der Waffen mit verschiedenen Angaben zu jeder Waffe:

Waffe	*Gewicht in Einheiten*	*Schaden*
Messer	2	2
Druidendolch	4	8
Kurzes Schwert	4	6
Schwert	6	8
Schwert aus Stahl	8	10
Zweischneidiges Langschwert	10	12
Locksley-Schwert	8	20
Kugelfessel	40	25
Langer Bogen	3 (erfordert 2 Hände)	Schießt 1 Pfeil
Locksley-Bogen	3 (erfordert 1 Hand)	Schießt 3 Pfeile
Stock (Knüppel)	4 (erfordert 2 Hände)	3

Hinweis: Robin Hood ist besonders versiert im Umgang mit dem Locksley-Bogen. Er kann damit schnell 3 Pfeile abschießen.

Schilde

Schilde können im normalen Kampf zur Verteidigung verwendet werden. Wird das Schild rechtzeitig eingesetzt, schützt es vollständig vor einem feindlichen Schlag. Zur Benutzung eines Schilds muß es in der Hand gehalten werden. Im folgenden werden zwei der Schilde des Spiels aufgeführt:

Schild	*Gewicht in Einheiten*
Schild	10
Locksley-Schild	4

Nützliche Hinweise

Im Verlauf des Spiels sollten Sie folgende Dinge beachten:

Sprechen Sie mit allen Personen. Von einigen erhalten Sie evtl. Hinweise über versteckte Gegenstände und Türen. Manche stellen Ihnen Fragen oder geben Ihnen Hinweise darauf, was Sie als nächstes tun sollten. Seien Sie bei der Beantwortung der Fragen vorsichtig. Oftmals ist die korrekte Antwort ein absolutes Muß.

Im Spiel gibt es eine Reihe versteckter Türen und Gegenstände. Durchsuchen (Search) Sie jeden Ort, an dem Sie ein Versteck vermuten. Halten Sie Ausschau nach losen Mauersteinen, verdeckten Löchern und selbst nach Geheimgängen.

Im Verlauf des Spiels werden Sie Truhen finden. Sie lassen sich auf die gleiche Weise wie Türen öffnen. Halten Sie am besten für alle Fälle einen Truhenschlüssel bereit!

Beachten Sie, daß Robin zwar nur sechs Gegenstände tragen kann, aber das könnnen auch alle anderen Mitglieder Ihrer Gruppe. Es ist ratsam, Gegenstände von anderen Figuren als Robin tragen zu lassen, da das Gewicht der Gegenstände Robins Gewandtheit beeinträchtigt.

Nehmen Sie unbedingt alle Köcher auf, die Sie finden. Sie werden zahlreiche Pfeile benötigen. Nehmen Sie weiterhin so viele Nahrungsmittel, Zaubertränke und Verbände mit, wie Ihre Figuren tragen können. Sie sind für die Wiederherstellung Ihrer Gesundheit vonnöten.

Die Spielfiguren

Im folgenden werden die wichtigsten Figuren dargestellt, mit denen Sie im Verlauf Ihres Abenteuers zu tun haben.

ROBIN HOOD: Der König der Diebe - Robin von Locksley ist Ihre Hauptperson. Es ist ein Experte im Umgang mit Langbogen und Schwertern. Sie steuern Robin bei seinen Reisen und bei seinen Kämpfen gegen die Feinde, im Bestreben, den Tod seines Vaters zu rächen und England von der Schreckensherrschaft des Sheriffs zu befreien.

DER SHERIFF: Der Sheriff von Nottingham. Während sich Richard Löwenherz, König von England, auf Kreuzzug befindet, reißt der Sheriff die Herrschaft über England an sich und beutet die Bevölkerung aus.

GUY OF GISBORNE: Einer der schlimmsten Feinde Robin Hoods. Er ist der größte Spießgeselle des Sheriffs und verantwortlich für den Tod von Robins Vater.

LADY MARIAN: Marian Dubois von Dubois Manor. Freundin von Robin Hood.

PETER DUBOIS: Lady Marians Bruder und Robins Freund. Robin muß Peter retten, damit er ihm auf seinen Reisen hilft.

AZEEM: Ein Fremder, der Robin seine Hilfe anbietet. Robin muß sich entscheiden, ob er

dem Fremden vertrauen und die angebotene Hilfe annehmen will.

DER BARON: Der korrupte Baron hat sich mit dem Sheriff zusammengetan, um die Herrschaft über das Land zu übernehmen.

LITTLEJOHN & WULF: John Little und sein Sohn. Teil einer Bande von Geächteten in einem Lager im Sherwood Forest.

WILL SCARLET: Mitglied von Little Johns Bande. Vertraut Robin Hood nicht.

BRUDER TUCK: Ein streitlustiger Arbeiter. Er arbeitet für den Sheriff, ist ihm jedoch nicht treu ergeben.

MORTIANNA: Die Hexe des Sheriffs. Sie verwendet ihre schwarze Magie, um dem Sheriff bei der Machtübernahme zu helfen.

Credits

Entwickelt von Sculpured Software
Programmierung: Peter Ward
Scultpured Software Projekt Manager: Hal Rushton
Herausgegeben von Virgin Games, Inc.
Produzent: Dr. Stephen Clarke-Wilson
Arcade Produkt Manager: Seth Mendolsohn
Grafiken: Les Pardew, Kelly Kofoed, Mike Lott, Lance Thornblad und Clark Sorenson
Weitere Programmierung: Ken Moore und Ken Grant
Musik: Paul Webb
Entwun und Text: Mike Breault
Tester: Tom Tallarico, Lyle Hall und Dave Luehmann
Anleitung: Cherylyn Jones
Anleitung editiert von: Lisa Marcinko
Besonderer Dank an Chris Ward, Brian Taney, Joe Buffington, Steve Aguirre und Kathy Parke

Y A 20810